



PENGARUH PANDEMI COVID-19 TERHADAP JUMLAH PENGUNJUNG WAHANA PERMAINAN PACU ADRENALIN REGENTAR DI KAWASAN WISATA UMBUL SIDOMUKTI DI KABUPATEN SEMARANG TAHUN 2020

Muhammad Novid^{1✉}, Nanang Indardi²

Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima Agustus 2022
Disetujui Januari 2023
Dipublikasikan Agustus 2023

Kata Kunci: Covid-19,
Jumlah Pengunjung,
Wahana Pacu Adrenaline
Regentar

Keywords: Covid-19,
Number of Visitors, Ragentar
Adrenaline Racecourse

Abstrak

Covid-19 memberikan dampak yang besar terhadap sektor pariwisata, terutama olahraga rekreasi. Wahana permainan pacu adrenaline Ragentar di Kawasan wisata Umbul Sidomukti merasakan dampak menurunnya jumlah pengunjung di tahun 2020. Berdasarkan hasil analisis jumlah pengunjung ditahun 2019 masih relatif tinggi jika dibandingkan tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pandemi covid-19 terhadap jumlah pengunjung Wahana Permainan Pacu Adrenaline Ragentar. Jenis penelitian kuantitatif yaitu analisa data yang digunakan berdasarkan perhitungan statistik dengan pengumpulan, pengolahan, pengujian serta menganalisis data berupa angka. Variabel yang teliti yaitu jumlah pengunjung. Menggunakan Software SPSS dan analisa Chi-Square untuk mengetahui pengaruh covid-19 terhadap jumlah pengunjung. Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa covid-19 memberikan pengaruh terhadap penurunan jumlah pengunjung pengunjung Wahana Permainan Pacu Adrenaline Ragentar. Sebelum dan sesudah pandemi covid1- 19 memberikan pengaruh yang signifikan terhadap jumlah pengunjung.

Abstract

Covid-19 has had a major impact on the tourism sector, especially recreational sports. The adrenaline racing game Ragentar in the Umbul Sidomukti tourist area felt the impact of the decline in the number of visitors in 2020. Based on the results of the analysis the number of visitors in 2019 was still relatively high when compared to 2020. This study aims to determine the effect of the COVID-19 pandemic on the number of visitors to the Pacu Game. Ragentar Adrenaline. The type of quantitative research is the analysis of the data used based on statistical calculations by collecting, processing, testing and analyzing data in the form of numbers. The accurate variable is the number of visitors. Using SPSS Software and Chi-Square analysis to determine the effect of covid-19 on the number of visitors. The results obtained showed that covid-19 had an influence on the decrease in the number of visitors to the Ragentar Adrenaline Pacu Game. Before and after the covid1-19 pandemic had a significant influence on the number of visitors.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 1, IKOR FIK UNNES
Kampus Sekaran, Gunungpati, Kota Semarang, Indonesia, 50229
E-mail: muhammadnovid123@students.unnes.ac.id

ISSN 2252-6528

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan segala kegiatan jasmani yang dilandasi semangat untuk melelahkan diri sendiri ataupun orang lain, yang dilakukan secara kesatria sehingga dapat didefinisikan olahraga sebagai sarana untuk menuju peningkatan suatu ekspresi serta kualitas hidup yang lebih luhur bersama sesama manusia Sesuai dengan Undang-undang Ketentuan Pokok Olahraga Tahun 1997.

Aktivitas olahraga dijadikan sebagai aktivitas primer oleh manusia dimana saja. Olahraga pada zaman sekarang ini sudah menjadi gaya hidup untuk sebagian masyarakat luas. Pada beragam tempat dan kesempatan banyak dijumpai seseorang bahkan sekumpulan orang yang sedang melakukan olahraga. Bagi sebagian orang olahraga dilakukan guna memperoleh kebugaran atau aktivitas fisik manusia. Olahraga termasuk juga kebutuhan hidup manusia yang bagaimanapun harus dipenuhi dengan cara berolahraga seseorang dapat memenuhi kebutuhan jasmaninya bahkan mental seseorang (Darma and Kristina, 2020).

Sesuai dengan Undang-undang No.03 Tahun 2005 tentang ruang lingkup olahraga, dibagi menjadi tiga yaitu olahraga pendidikan; olahraga yang dilaksanakan sebagai bagian proses pendidikan teratur dan berkelanjutan, untuk memperoleh pengetahuan kepribadian, ketrampilan, kesehatan, dan kebugaran jasmani. Olahraga prestasi; olahraga yang membina dan mengembangkan olahraga (atlet) secara terencana, berjenjang, dan berkelanjutan melalui kompetisi untuk mencapai prestasi dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan. Olahraga Rekreasi merupakan suatu kegiatan olahraga yang dilakukan oleh sekelompok masyarakat dalam rangka kegemaran

serta mengasah keahlian yang akan tumbuh dan meningkat sesuai dengan kondisi dan nilai budaya yang berkembang di masyarakat setempat guna meningkatkan kualitas fisik, kebugaran, serta kegembiraan.

Olahraga rekreasi adalah olahraga masyarakat dibawah naungan induk organisasi dengan nama FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia). Tentang olahraga rekreasi yang disebutkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.3 Tahun 2005 bahwa olahraga rekreasi adalah olahraga yang dilakukan oleh masyarakat dengan kegemaran dan kemampuan yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan kondisi dan nilai budaya masyarakat setempat untuk kesehatan, kebugaran, dan kegembiraan. Secara teori yang berkembang di masyarakat olahraga rekreasi merupakan olahraga yang dilakukan untuk tujuan rekreasi.

Menurut (Wicahyani, 2011) Olahraga rekreasi adalah suatu kegiatan yang bersifat fisik yang dilaksanakan guna mencari kesenangan, berekreasi, dengan tujuan refreshing baik dilakukan secara perorangan maupun beregu. Contohnya dilakukan bersama dengan keluarga, rekan kerja, sahabat, dan lain-lain. Olahraga rekreasi biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang untuk memperoleh kebugaran fisik seseorang. Selain itu olahraga rekreasi dapat dijadikan sebagai moment bersama keluarga maupun kerabat. Sebagian contoh olahraga rekreasi yakni outbound, pendakian gunung, renang, jogging, dan bersepeda. Pada umumnya semua cabang olahraga bisa dikatakan menjadi olahraga rekreasi asalkan memiliki tujuan dan maksud yang jelas.

Tujuan dari olahraga rekreasi terdapat di dalam pasal 19 ayat 3 UU No.3 Tahun 2005

tentang Sistem Keolahragaan Nasional adalah memperoleh kesehatan, kebugaran jasmani, dan kegembiraan. Membangun hubungan nasional dan/atau melestarikan dan meningkatkan kekayaan budaya daerah dan nasional. Dalam UU No.3 Tahun 2005, tentang Sistem Keolahragaan Nasional pada pasal 26 disebutkan pengembangan olahraga rekreasi dilakukan oleh pemerintah, pemerintah daerah, dan/atau masyarakat setempat dengan membangun dan memanfaatkan potensi sumber daya, prasarana dan sarana olahraga rekreasi. Pengembangan dan pelestarian olahraga rekreasi yang bersifat konvensional dapat dilakukan dengan cara menggali, mengembangkan, melestarikan, serta memanfaatkan olahraga tradisional yang terdapat dan berkembang didalam masyarakat.

Olahraga rekreasi dapat meningkatkan mood seseorang dalam melakukan olahraga. Rekreasi sendiri adalah suatu bidang yang saling berhubungan antara pendidikan jasmani dan olahraga. Pada dasarnya rekreasi bisa dikatakan sebagai aktivitas pada waktu luang. Oleh karena itu lebih tepatnya ialah pemanfaatan yang dilakukan secara baik dari waktu senggang , yakni untuk memenuhi sebuah tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan. Rekreasi adalah suatu aktivitas sehat yang bermanfaat bagi kesehatan mental, sosial, serta fisik yang digunakan sebagai pelengkap dari aktivitas kerja sehari-hari. Terdapat banyak jenis olahraga rekreasi misalnya outbound, *flying fox*, sepeda awang, *triangel*, *marine beach*, dan lain-lain. Akan tetapi tahun 2019 *World Health Organization* (WHO) menyebutkan bahwa Coronaviruses (Cov) adalah jenis virus yang menyerang dengan cara menginfeksi pada sistem pernapasan. Infeksi dari virus ini disebut COVID-19. Virus corona bisa menimbulkan penyakit flu biasa bahkan

dapat menyebabkan dampak penyakit yang lebih parah seperti Sindrom Pernafasan Timur Tengah (MERS- CoV) dan Sindrom Pernafasan Akut Parah (SARS-CoV).

Menurut Kementerian Kesehatan Indonesia, perkembangan kasus covid-19 berasal dari Wuhan yang muncul pada tanggal 30 Desember 2019 yang mana Wuhan Municipal Health Committee mengeluarkan sebuah pernyataan "*Urgent notice on the treatment of pneumonia of unknown cause*". Kasus penyebaran virus corona ini relatif lebih cepat bahkan diperkirakan sudah meyebar ke berbagai negara. Sampai pada saat ini sudah terkonfirmasi sekitar 188 negara yang telah mengkonfirmasi terpapar virus corona. Kasus penyebaran virus corona yang dikabarkan telah meluas ke berbagai belahan dunia yang membawa dampak yang signifikan terhadap perekonomian bangsa Indonesia, baik dari segi perdagangan, investasi, bahkan sektor pariwisata dan rekreasi.

Bemacam-macam sektor wisata yang terdapat di Indonesia ditutup dikarenakan covid-19 ini. Akan tetapi setelah diberlakukannya era new normal, objek wisata itupun telah dibuka kembali untuk umum namun harus dengan menerapkan protokol kesehatan diantaranya memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, serta melakukan pengecekan suhu tubuh sebelum masuk ke tempat wisata. Penyebaran virus corona ini memberi dampak yang begitu besar, yang menimbulkan wisatawan yang hendak mengunjungi Indonesia akan berkurang. berbagai sektor penunjang seperti, hotel, restoran, bahkan pengusaha retail pun akan terkena dampak oleh adanya virus corona.

Berkurangnya wisatawan memberikan dampak nyata terhadap objek wisata olahraga rekreasi yang sebagian besar pengunjung dari luar

daerah. Kawasan Wisata Umbul Sidomukti merupakan tempat yang cocok untuk melakukan olahraga rekreasi. Menurut (Sejati, 2020) Kawasan Wisata umbul Sidomukti terletak di Bandungan, Kabupaten Semarang.

Kawasan Wisata Umbul Sidomukti kini telah menjelma menjadi destinasi wisata yang terletak di dataran tinggi yang ramai dikunjungi wisatawan dari berbagai daerah. Saat musim liburan, Kawasan Umbul Sidomukti akan dipenuhi oleh banyak pengunjung dari berbagai daerah, apalagi saat hari libur pengunjung dapat mencapai 1500 pengunjung. Ada banyak aktivitas yang dapat dilakukan di kawasan umbul sidomukti ini, salah satunya adalah Ragentar Umbul sidomukti yang menyediakan berbagai permainan mulai dari bermain air, *flying fox*, ATV, *triangel*, sepeda awang dan lain-lain. Namun munculnya pandemi covid-19 ini menimbulkan dampak terhadap jumlah pengunjung Kawasan Wisata Umbul Sidomukti. Sebelum adanya pandemi covid-19 Kawasan Wisata Umbul Sidomukti banyak diminati pengunjung, namun adanya pandemi covid-19 Kawasan Wisata Umbul Sidomukti ditutup untuk sementara selama masa pandemi covid-19 ini kemudian di buka lagi setelah diberlakukannya era new normal.

Dampak yang begitu besar yang dirasakan oleh Kawasan Wisata Umbul Sidomukti antara lain mengalami penurunan pendapatan yang signifikan akibat menurunnya pengunjung pada musim pandemi covid-19 ini Pengunjung pun harus mematuhi peraturan yang telah ditetapkan yaitu protokol kesehatan yang diharpkan dapat memutus tali penyebaran covid-19. Dengan demikian, peneliti disarankan oleh pengelola Kawasan Wisata Umbul Sidomukti untuk mengadakan penelitian di anak cabang Kawasan

Wisata Umbul Sidomukti yaitu di kawasan wahana outbound dan adrenalin Ragentar yang terdapat di Umbul Sidomukti.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis terdorong untuk meneliti lebih lanjut mengenai “Pengaruh Pandemi Covid-19 Terhadap Jumlah Pengunjung Wahana Permainan Pacu Adrenalin Regentar Di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti Di Kabupaten Semarang Tahun 2020”

METODE

Metode yang digunakan untuk penelitian pada umumnya ialah salah satu cara ilmiah guna mendapatkan sebuah data dengan maksud dan kegunaan tertentu.

1. Jenis dan Desain Penelitian

Menurut uraian yang telah dijelaskan diatas, maka dapat di simpulkan metode pendekatan penelitian yang dapat digunakan yaitu pendekatan kuantitatif yaitu analisa data yang digunakan berdasarkan perhitungan statistik, dengan pengumpulan, pengolahan, pengujian serta menganalisis data berupa angka. Dimana pengaruh variabel X yaitu pandemi covid-19 terhadap Y yaitu jumlah pengunjung wahana permainan pacu adrenalin Ragentar di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti Semarang.

2. Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi merupakan suatu jumlah dari berbagai objek (satuan atau individu) yang karakteristiknya hendak diduga. Populasi yang terdapat dari penelitian ini adalah jumlah perbandingan pengunjung wahana permainan pacu adrenalin Ragentar di kawasan wisata Umbul Sidomukti Semarang.

Sampel merupakan bagian dari jumlah serta karakteristik yang bisa dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling yaitu teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampling jenuh. Sampling jenuh merupakan sebuah teknik untuk menentukan sampel apabila semua anggota yang digunakan sebagai populasi digunakan sebagai sampel.

3. Operasional Variabel Penelitian

a. Covid-19 (X)

Variable Bebas atau *independent variable* yang akan diteliti oleh penulis penelitian ini adalah Covid-19. Definisi dari covid-19 merupakan suatu wabah global yang memiliki dampak negatif pada dimensi manusia dan sosial. Covid-19 menimbulkan berbagai gangguan pada rantai pasok global, dalam negeri, volatilitas pasar keuangan, guncangan permintaan konsumen serta dampak buruk pada sektor utama seperti perjalanan dan pariwisata.

b. Jumlah Pengunjung Wahana Permainan Pacu Adrenalin Ragentar Di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti (Y)

Variabel Terikat atau *dependent variable* yang akan diteliti oleh penulis penelitian adalah Wahana Permainan Pacu Adrenalin Ragentar Di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti. Kawasan wisata umbul Sidomukti merupakan salah satu Wisata Alam Pegunungan di Kabupaten Semarang. Kawasan wisata ini juga didukung dengan adanya fasilitas dan servis: *Outbond Training, Adrenalin Games*, Taman Renang Alam,

Camping Ground, Pondok Wisata, Pondok Kopi, Pondok Lesehan, serta *Meeting Room*. Ada empat buah kolam yang bertingkat dan dapat dipilih sesuai kedalaman yang diinginkan. Lantai dan sisi kanan kiri kolam juga masih terbuat dari batu-batu alam, sehingga terkesan masih alamiah. Airnya sangat dingin, jernih dan menyegarkan. Didukung dengan suasana yang sejuk, membuat pengunjung lebih menikmati alam dan membuat pikiran lebih fresh. Selain itu ditambah pula dengan beberapa wahana olahraga rekreasi yang menantang adrenalin atau keberanian di sisi kolam. Wahana itu antara lain, *flying fox, flying double, marina bridge, highest triangle*, dan sepeda awang.

4. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Apriyanto, 2013). Uji validitas dapat digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu data. Suatu data dikatakan valid kriteria yang dapat digunakan guna memeriksa tentang keabsahan data. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Uji validitas biasanya menggunakan analisis korelasi pearson yaitu keputusan untuk mengetahui valid tidaknya suatu butir instrumen. Apabila pada tingkat signifikan 5% nilai r hitung $>$ r tabel maka dapat disimpulkan bahwa instrumen tersebut valid.

Reliabilitas merupakan suatu alat untuk mengukur suatu data yang dijadikan indikator dari suatu variabel. Suatu data dikatakan reliabel apabila nilai cronbach's alpha lebih besar dari r tabel.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik/metode Pengumpulan data ialah suatu langkah yang paling strategis dalam penelitian yang bermaksud untuk mendapatkan suatu data yang bisa memenuhi standar data yang telah ditetapkan (Faris, 2019).

Sumber data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari Kantor Pengelola Ragentar *Adventure & Training*.

6. Teknik pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Pengolahan data yang dilakukan melalui proses *collecting* yaitu proses pengumpulan data jumlah pengunjung tahun 2019 dan 2020 wahana permainan pacu adrenalin Ragentar di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti yang diperoleh dari Kantor Pengelola Ragentar *Adventure & Training*. Kemudian dilanjutkan proses pengolahan data yaitu *entry* data yaitu memasukan data kedalam proses tabulasi, kemudian dilakukan editing ulang terhadap suatudata yang sudah di ditabulasi guna mencegah terjadinya kesalahan dalam memasukan data, maupun kekeliruan penempatan dalam kolom maupun baris tabel.

b. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian merupakan salah satu langkah yang dinilai sangat berpengaruh dalam sebuah proses penelitian karena disinilahakan terlihat bagaimana hasil dari suatu penelitian. Pengumpulan data dapat menghasilkan catatan tertulis, hasil wawancara, dokumentasi. Kemudian data akan dipilih dan dianalisis yang sesuai dengan kriteria. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis statistik deskriptif per masing-masing wahana, kemudian dilakukan analisis uji chi-

square untuk mengetahui apakah abah pandemi berpengaruh terhadap jumlah pengunjung wahana pacu adrenaline di Ragentar dengan bantuan software SPSS. Pengujian dilakukan dengan taraf signifikasi $\alpha=5\%$ (0,05).

Analisis Uji chi-square digunakan untuk menguji suatu korelasi atau pengaruh pada dua buah variabel nominal serta mengukur kuatnya suatu hubungan antara variabel yang satu dengan variabel nominal lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif Wahana *Flying Fox*

Tabel 4.1 Hasil Statistik Deskriptif Wahana *Flying Fox*

	Total	Rata-Rata	Std. Deviasi	N
Sebelum	5233	523	349.2	10
Sesudah	2088	209	165.8	10

Dari hasil statistic deskriptif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung wahana flying fox sebelum pandemic sebanyak 5233 pengunjung yang lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yaitu sebanyak 2088 pengunjung. Selain itu, rata-rata jumlah pengunjung per bulan sebelum pandemic sebanyak 529 pengunjung dimana 2 kali.

Statistik Deskriptif Wahana *Marine Bridge*

Tabel 4.2 Hasil Statistik Deskriptif Wahana *Marine Bridge*

	Total	Rata-Rata	Std. Deviasi	N
Sebelum	2091	209.1	129.7	10
Sesudah	624	62.4	52.6	10

Dari hasil statistic deskriptif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung wahana marine bridge sebelum pandemic sebanyak 2091 pengunjung yang lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yaitu sebanyak 624 pengunjung. Selain itu, rata-rata jumlah pengunjung per bulan sebelum pandemic

sebanyak 209 pengunjung dimana 3 kali lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 62 pengunjung. Untuk nilai standar deviasi jumlah pengunjung sebelum pandemi sebesar 129,7 lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 52,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung wahana Marine Bridge sebelum pandemic lebih besar daripada sesudah pandemi dan terlihat perbedaan yang cukup signifikan dengan adanya wabah pandemi.

Statistik Deskriptif Wahana Double Flying Fox

Tabel 4.3 Hasil Statistik Deskriptif Wahana Double Flying Fox

	Total	Rata-Rata	Std. Deviasi	N
Sebelum	1481	148.1	85.1	10
Sesudah	1654	165.4	157.2	10

Dari hasil statistic deskriptif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung wahana double flying fox sebelum pandemic sebanyak 1481 pengunjung yang lebih kecil dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yaitu sebanyak 1654 pengunjung. Selain itu, rata-rata jumlah pengunjung per bulan sebelum pandemic sebanyak 148 pengunjung lebih kecil dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 165 pengunjung.^a Untuk nilai standar deviasi jumlah pengunjung sebelum pandemi sebesar 85,1 lebih kecil dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 157,2. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung wahana Marine Bridge sebelum pandemic lebih kecil daripada sesudah pandemi sehingga khusus untuk wahana double flying fox tidak memiliki perbedaan yang cukup signifikan dengan adanya wabah pandemi.

Hal ini dikarenakan peminat pada wahana Double flyingfox relatif tinggi, sehingga pada saat wahana sudah beroperasi maka pengunjung

langsung menyerbu wahana flying fox. Akan tetapi, pihak pengelola mewajibkan pengunjung wahana tersebut untuk mematuhi protokol kesehatan dengan ketat, seperti menggunakan masker, menjaga jarak, menghindari kerumunan. Pada saat pengunjung masuk ke area Wahan Pacu Adrenaline Ragentar pengunjung akan dites suhu badannya terlebih dahulu, apabila suhu badan lebih diatas 38°C maka tidak diperbolehkan masuk setelah itu dianjurkan pengunjung untuk mencuci tangan terlebih dahulu dengan sabun di tempat yang disediakan oleh pihak pengelola Ragentar.

Statistik Deskriptif Wahana Triangle

Tabel 4.4 Hasil Statistik Deskriptif Wahana Triangle

	Total	Rata-Rata	Std. Deviasi	N
Sebelum	1565	156.5	124.9	10
Sesudah	837	83.7	81.6	10

Dari hasil statistik deskriptif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung wahana triangle sebelum pandemic sebanyak 1565 pengunjung yang lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yaitu sebanyak 837 pengunjung. Selain itu, rata-rata jumlah pengunjung per bulan sebelum pandemic sebanyak 156 pengunjung lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 84 pengunjung. Untuk nilai standar deviasi jumlah pengunjung sebelum pandemi sebesar 124,9 lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 81,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung wahana triangle sebelum pandemic lebih besar daripada sesudah pandemi dan terlihat perbedaan yang cukup signifikan dengan adanya wabah pandemi.

Statistik Deskriptif Wahana Sepeda Awang

Tabel 4.5 Hasil Statistik Deskriptif Wahana Sepeda Awang

	Total	Rata-Rata	Std. Deviasi	N
Sebelum	680	68	40.7	10
Sesudah	209	20.9	16.6	10

Dari hasil statistic deskriptif diatas, dapat diketahui bahwa jumlah pengunjung wahana sepeda awang sebelum pandemic sebanyak 680 pengunjung yang lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yaitu sebanyak 209 pengunjung. Selain itu, rata-rata jumlah pengunjung per bulan sebelum pandemic sebanyak 68 pengunjung dimana 3 kali lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 21 pengunjung. Untuk nilai standar deviasi jumlah pengunjung sebelum pandemi sebesar 40,7 lebih besar dari jumlah pengunjung sesudah pandemic yakni 16,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jumlah pengunjung wahana Sepeda Awang sebelum pandemic lebih besar daripada sesudah pandemi dan terlihat perbedaan yang cukup signifikan dengan adanya wabah pandemic.

Dampak pandemic covid-19 tidak hanya dirasakan oleh tenaga medis saja, akan tetapi juga turut dirasakan oleh perekonomian bangsa. Pemberhentian tenaga kerja, pemberhentian berbagai sektor industri kerja hingga pembatasan kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat mulai terasa di hampir seluruh kehidupan masyarakat di luar bidang kesehatan. Prioritas awal yaitu kesehatan masyarakat dengan cara menutup berbagai destinasi wisata yang guna memutus penyebaran wabah covid-19. Akan tetapi, Pandemi covid di Indonesia juga memberikan dampak yang baik bagi lingkungan, misalnya penurunan polusi yang ada di indonesia. Diberlakukannya pembatasan kegiatan

masyarakat dan industri menyebabkan polusi udara semakin menurun. Pembatasan pengunjung Wahana Pacu Adrenaline Ragentar membuat menurunnya pendapatan baik pengelola maupun warga sekitar yang berjualan disekitar wahana.

Uji Chi-Square

Tabel 4.6 Hasil Uji Chi-Square

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	784.532	4	.000
Likelihood Ratio	758.514	4	.000
Linear-by-Linear Association	102.401	1	.000
N of Valid Cases	16462		

0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 292.27.

Dari output diatas, dapat diketahui bahwa nilai chi-square sebesar 784.532 dengan nilai signifikansi (p-value) 0.000 kurang dari taraf signifikansi $\alpha=5\%$ (0.05). Artinya, menolak H0 dan menerima H1 sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh wabah pandemic terhadap jumlah pengunjung wahana permainan pacu adrenalin Ragentar di kawasan wisata Umbul Sidomukti Kabupaten Semarang. Pengaruh sangat besar pada sektor rekreasi pariwisata sangat berdampak pada penutupan pada destinasi wisata salah satunya Ragentar guna memutus penyebaran covid- 19 di Indonesia.

Akan tetapi, Pandemi covid di Indonesia juga memberikan dampak yang baik bagi lingkungan, misalnya penurunan polusi yang ada di indonesia. Diberlakukannya pembatasan kegiatan masyarakat dan industri menyebabkan polusi udara semakin menurun. Pembatasan pengunjung Wahana Pacu Adrenaline Ragentar membuat menurunnya pendapatan baik pengelola maupun warga sekitar yang berjualan disekitar wahana. Dari hasil output diatas dapat dilihat bahwa pandemic covid-19 sangat

berpengaruh terhadap jumlah pengunjung Wahana Pacu Adrenaline Ragentar.

mencoba wahana yang baru tetapi dengan memperhatikan prokes.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pandemi covid-19 sangat berpengaruh terhadap jumlah pengunjung wahana permainan pacu adrenalin Ragentar di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti Semarang. Karena Penurunan yang signifikan sebelum terjadinya wabah covid-19 dan setelah terjadinya wabah covid-19.
2. Pandemi covid-19 sangat berdampak terhadap jumlah pengunjung wahana permainan pacu adrenaline Ragentar yaitu terjadinya penurunan minat pengunjung untuk bermain sehingga mengakibatkan penurunan jumlah pengunjung di wahana permainan yang terdapat di Ragentar di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti Semarang.

REKOMENDASI

Saran – saran yang dapat disampaikan berdasarkan kesimpulan diatas yaitu sebagai berikut:

1. Diharapkan pihak pengelola wahana permainan pacu adrenalin Ragentar di Kawasan Wisata Umbul Sidomukti Semarang memberikan informasi kepada pengunjung bahwa wahana sudah dibuka kembali dan memberitahukan bahwa pihak pengelola sudah menggunakan prokes yang ketat dan aman.
2. Untuk kedepannya diharapkan pengelola membangun wahana yang lain agar pengunjung menjadi tertarik untuk

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, A. A. (2013) *Survei Manajemen Wahana Outbound Di Pancasan Dream Land Park Kabupaten Banyumas Tahun 2013*. Universitas Negeri Semarang.
- Apsari, R. W., Billah, E. N. and Insani, N. (2020) 'Dampak Covid-19 Terhadap Pengelolaan Agrowisata Perkebunan Teh Sirah Kencong Kabupaten Blitar sebagai Obyek Wisata Berkelanjutan', 02(02), pp. 61–72.
- Arindra, H. K. (2019) *Survei Minat Dan Motivasi Masyarakat Melakukan Olahraga Rekreasi Pada Kegiatan Car Free Day Di Kabupaten Banyumas*. Universitas Negeri Semarang.
- Asrul, V. A. (2019) '*Survei Tingkat Kepuasan Pengunjung Wahana Rekreasi Pemandian Eremerasa Kabupaten Bantaeng*'. Universitas Negeri Makasar.
- Darma, I. G. K. I. P. and Kristina, N. M. R. (2020) 'Pemulihan Fungsi Alam Pariwisata Ditengah Pandemi Covid-19', *Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 11(September), pp. 101–108. doi: 10.31294/khi.v11i2.8480.
- Faris, A. Z. (2019) *Survei Manajemen Wahana Olahraga Rekreasi Obyek Wisata Gucci Kabupaten Tegal Tahun 2018*. Universitas Negeri Semarang.
- Muflikh, M. (2019) *Aktivitas Olahraga Rekreasi Masyarakat Di Alun-Alun Hanggawana Dan Gor Trisanjaya Slawi Kabupaten Tegal*. Universitas Negeri Semarang.
- Ramdani, R. (2018) '*Survei Tingkat Kepuasan Pengunjung Terhadap Objek*
- Arischa, Iis. (2020). DAMPAK COVID_19 TERHADAP SEKTOR PARIWISATA. https://www.academia.edu/42652410/DAMPAK_COVID_19_TERHADAP_SEKTOR_PARIWISATA (8 Oktober 2021).
- Febriantara. (2012). Pengaruh Online dan Offline Reservations Terhadap Tingkat Hunian Kamar Hotel All Season di Legian – Bali. 10–29.
- Ioannides, D., & Gyimóthy, S. (2020). The COVID-19 Crisis As An Opportunity For Escaping The Unsustainable Global Tourism Path. *Tourism Geographies*, 0 (0), 1–9.

- Larasati, A. R., Suganda, D., & Endyana, C. (2021). Pariwisata dan Lingkungan: Analisis Covid-19 Secara Global dan Pengaruhnya di ASEAN. *Pariwisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya*, 6(1), 20–26. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/PB/index> (30 November 2021).
- Ningsih, Devi Widya. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Industri Pariwisata di Yogyakarta update pada 3 Desember 2020. <https://jurnalpost.com/dampak-covid-19-terhadap-industri-pariwisata-di-yogyakarta/14913/> (5 Juli 2021).
- Quach, P. G. (2013). Examining International Tourists' Satisfaction with Hanoi Tourism. *Tourism Research, EMACIM Studies*. University of Lapland.
- Sopyan. (2015). Analisis Pengaruh Daya Tarik Wisata dan Kualitas Pelayanan Terhadap Minat Berkunjung Ulang Pengunjung Dengan Kepuasan Pengunjung Sebagai Variabel Intervening. Semarang: Universitas Diponegoro
- Sudjatmiko, Tomi. (2020). Dampak Covid-19, Pariwisata DIY Rugi Rp 67 M update pada 12 April 2020 WIB, <https://www.krjogja.com/berita-lokal/diy/yogyakarta/dampak-covid-19-pariwisata-diy-rugi-rp-67-m/> (1 juni 2021).
- Sugiarto, E. (2002). *Hotel Front Office Administration*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sutrisno, Eko Yuli. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 pada Operasional Hotel di The Atrium Hotel and Resort Yogyakarta. *Jurnal Media Wisata* Vol.19 No.2 Tahun 2021. <http://jurnal.ampta.ac.id/index.php/MWS/article/view/144> akses 29 November 2021
- Wahyuni, Dinar. (2021). Upaya Pemulihan Pariwisata Yogyakarta pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Aspirasi* Vol 12, No 2 (2021). <https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/2502> (30 November 2021).